

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Definisi Operasional

Pengertian istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan

Menurut Hamzah (2020:297) *Reasearch and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji efektifitasnya. Yang dimaksud dengan pengembangan dalam penelitian ini adalah proses menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, kemudian diuji kelayakan dan keefektifannya untuk meningkatkan hasil belajar.

2. Media Pembelajaran

Menurut Safitri, dkk (2023:31) Media pembelajaran adalah berbagai hal yang digunakan sebagai perantara materi ajar agar yang abstrak menjadi *konkret* sehingga membantu peserta didik dalam menganalisis materi pokok, dimana media ajar ini dapat terdiri dari media yang berasal dari lingkungan, manusia itu sendiri, alat bantu berbentuk cetak maupun non cetak yang mampu menstimulus dan menarik perhatian peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar harus bisa untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

3. *Google Sites*

Menurut Maharani, dkk (2024:33) *Website Google Sites* adalah sebuah konten media *interaktif* yang berisi tentang berbagai data atau informasi dalam sebuah wadah, seperti video, presentasi, lampiran, pemutaran, animasi, suara dan sejenisnya, yang dapat dibagikan sesuai kebutuhan pengguna. Yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media interaktif berbasis web yang digunakan untuk menyampaikan berbagai informasi dalam pembelajaran melalui platform Google Sites yang dapat diakses sesuai kebutuhan pengguna.

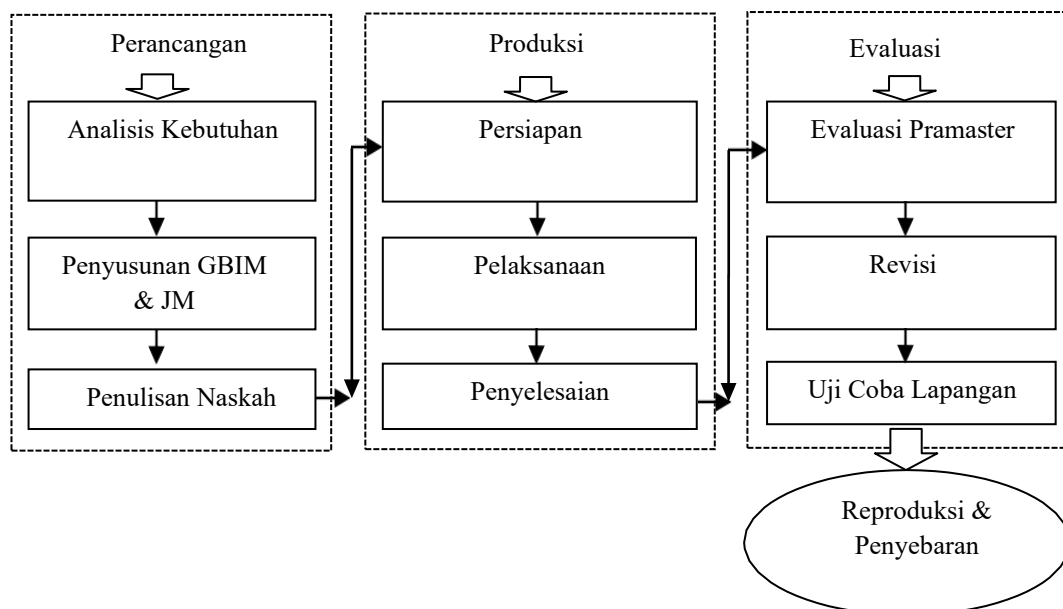
B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2019:396) *Research & Development* yang diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan secara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Dalam hal ini, peneliti hanya melakukan penelitian sampai pada tahap menguji kelayakan produk. Sedangkan pelaksanaan implementasi yang dilakukan bersifat semu sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan.

C. Prosedur Penelitian Pengembangan

1. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian adalah model prosedural yang dimana dijelaskan oleh Warsita. Peneliti memilih model prosedural karena model pengembangan ini dapat digunakan dalam penelitian ini. Berikut adalah desain uji coba model pengembangan serta beberapa tahapan yang mengacu pada pendapat Warsita (2008:227) yaitu sebagai berikut:



Bagan 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan Model Prosedural

Adapun penjelasan mengenai bagan di atas sebagai berikut:

a. Tahap Perancangan

Tahap awal dalam proses pengembangan media pembelajaran adalah tahap perancangan. Dimana tahap perancangan ini dikelompokkan dalam tiga subtahapan yaitu analisis kebutuhan, penyusunan Gbim dan JM, dan penulisan naskah serta penyusunan pemanfaatan.

1) Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah kegiatan ilmiah yang melibatkan berbagai teknik pengumpulan data dari berbagai sumber untuk mengetahui kesenjangan antara keadaan yang seharusnya terjadi dengan yang hal yang sebenarnya terjadi. Apabila kesenjangan tersebut dianggap sebagai suatu masalah yang memerlukan pemecahan maka kesenjangan tersebut dianggap sebagai suatu kebutuhan.

2) Penyusunan Garis Besar Isi Media dan Jabaran Materi

Berdasarkan analisis dari data dan informasi yang diperoleh, maka akan dilakukan penyusunan Garis Besar Isi Media dan Jabaran Materi yang akan dikembangkan. Analisis data tersebut diperoleh dari hasil observasi dengan dosen pengampumata kuliahmedia dan wirausaha fotografi,dengan demikian jabaran materi disini menjadi acuan utama dalam pengembangan.

3) Penulisan Naskah

Langkah selanjutnya adalah GBIM dan Jabaran Materi telah disusun maka langkah selanjutnya adalah penulisan naskah atau pembuatan *storyboard*. Penulisan naskah ini disesuaikan dengan media yang akan dibuat.

b. Tahap Produksi

Tahap produksi merupakan langkah kedua setelah tahap perancangan selesai. Tahap produksi baru dapat dilakukan setelah naskah dinyatakan final dan layak produksi. Tahap produksi dikelompokkan kedalam 3 tahapan lagi yaitu sebagai berikut:

1) Persiapan

Pada tahap ini, peneliti mempelajari RPS (Rencana Pembelajaran Semester) untuk mencari materi yang relevan untuk dimasukkan ke dalam media berbasis Google Sites. Setelah itu, peneliti menyusun rancangan desain awal Google Sites seperti struktur menu, halaman, dan konten utama yang akan disajikan

2) Pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti mulai membangun dan mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Google Sites* berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya. Peneliti mengunggah materi pembelajaran seperti teks, gambar, video yang mendukung pembelajaran

3) Penyelesaian

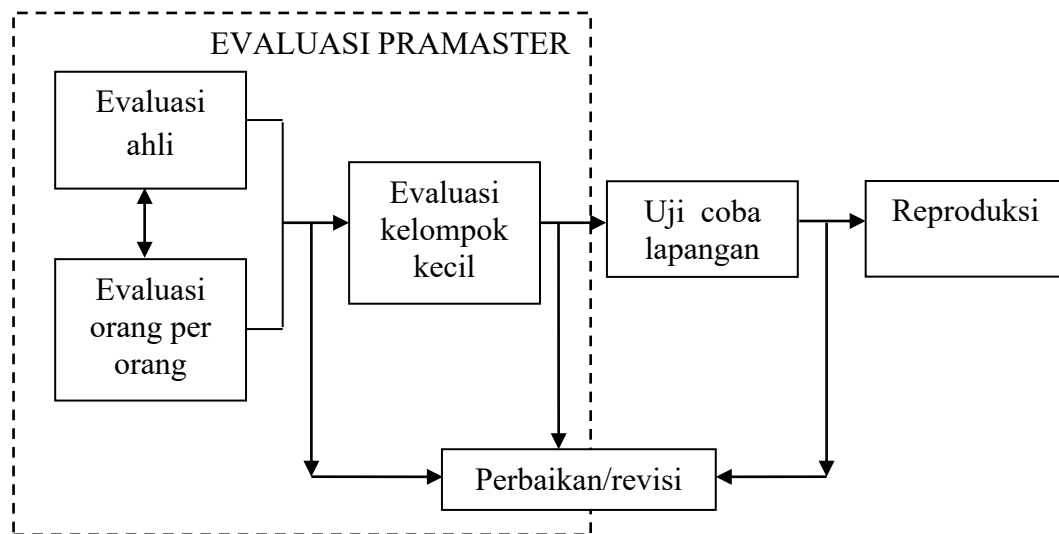
Pada tahap penyelesaian, kegiatannya meliputi penyuntingan dan pengaturan tata letak agar tampilan situs lebih menarik dan mudah dinavigasi. Setelah semua konten disusun dan situs siap, peneliti memastikan bahwa semua tautan dan multimedia berfungsi dengan baik. Produk media pembelajaran yang telah selesai dan terstruktur dengan baik kemudian siap untuk diuji coba dan menuju ke tahap evaluasi.

c. Tahap Evaluasi

Maka tahap terakhir dalam proses pengembangan ini adalah evaluasi terhadap media dan bahan belajar yang telah diproduksi. Evaluasi adalah upaya yang dilakukan untuk memastikan bahwa program media dan bahan belajar yang dikembangkan mutunya terjamin dengan baik.

2. Model Evaluasi Produk

Evaluasi adalah suatu upaya yang dilakukan untuk memastikan bahwa program media dan bahan belajar yang dikembangkan mutunya terjamin dengan baik. Model evaluasi yang digunakan peneliti mengacu pada pendapat Warsita (2008:240) sebagai berikut:



Bagan 3.2 Desain Evaluasi Produk

a. Evaluasi Ahli (*Expert Evaluation*)

Evaluasi ini dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kelemahan media yang dikembangkan dengan meminta pendapat para ahli.

b. Evaluasi Orang per Orang (*One to One Evaluation*)

Evaluasi dimana subjek evaluasinya adalah peserta didik yang dilakukan secara orang per orang terhadap peserta didik. Jadi *evaluator* meminta pendapat peserta didik secara satu per satu tentang draft media dan bahan belajar yang sedang dikembangkan.

c. **Evalusi Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)**

Evaluasi dilakukan terhadap sekelompok kecil peserta didik secara bersamaan. Jadi dalam evaluasi kelompok kecil evaluator meminta informasi dari sekelompok kecil peserta didik dalam satu tempat tertentu secara bersamaan. Kemudian dilakukan perbaikan jika masih terjadi kekurangan dan kesalahan. Adapun jumlah kelompok kecil minimal terdiri dari lima orang peserta didik.

d. **Uji Coba Lapangan (*Field Test*)**

Uji coba lapangan dilakukan untuk melihat apakah program media dan bahan belajar yang sedang dikembangkan benar-benar sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Jika masih terdapat kesalahan dan kekurangan maka dilakukan perbaikan sebelum reproduksi.

e. **Reproduksi.**

Apabila media yang telah melalui tahap evaluasi sudah sesuai dengan yang diharapkan maka media dapat direproduksi dan disebarakan.

3. Validasi Prototipe Produk

Menurut Warsita (2008:244) upaya yang dilakukan untuk mengetahui apa saja kelemahan yang terdapat pada produk yang akan dikembangkan dengan meminta pendapat serta saran dari para ahli. Pada tahap evaluasi ini terdapat tiga ahli yaitu ahli materi (*subject matter expert*), ahli media (*media expert*), dan ahli desain.

1) Ahli Materi (*Subject Matter Expert*)

Ahli materi ini akan memberikan masukan dan penilaian terhadap produk yang berkaitan dengan muatan materi mulai dari ketercapaian materi dengan tujuan pembelajaran, kebenaran materi, dan ketepatan contoh dengan materi dan kondisi sasaran.

2) Ahli Media (*Media Expert*)

Ahli media akan memberikan masukan dan penilaian terhadap produk yang kita kembangkan berkaitan dengan kesesuaian media dengan tujuan yang akan dicapai, kesesuaian visual dengan materi, dan kesesuaian visual dengan kelompok sasaran.

3) Ahli Desain Pembelajaran

Ahli desain pembelajaran memberikan masukan dan penilaian terhadap produk yang berkaitan dengan kesesuaian dengan ketepatan format desain yang dipilih, dan kesesuaian desain dengan karakteristik peserta didik.

4. Uji Coba Produk

a. Desain Uji Coba

Setelah peneliti menyelesaikan pembuatan produk, langkah berikutnya adalah melakukan uji coba terhadap produk tersebut. Uji coba produk akan dilakukan jika produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti telah selesai, kemudian akan dilakukan uji coba melalui langkah-langkah desain uji coba produk seperti yang dijelaskan oleh Warsita (2008:244) sebagai berikut:

- 1) Evaluasi orang per orang (*one to one evaluation*), adalah evaluasi yang mana subjek evaluasinya adalah peserta didik. Dikatakan orang per orang, karena dilakukan secara orang per orang (satu per satu) terhadap peserta didik.
- 2) Evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*), kegiatan evaluasi ini dilakukan kepada kelompok kecil peserta didik secara bersamaan. Adapun jumlah kelompok kecil minimal terdiri dari 5 orang peserta didik.
- 3) Uji coba lapangan (*field test*), uji coba lapangan adalah uji coba master media dan bahan belajar sebelum disebarluaskan. Uji lapangan akan menunjukkan apakah program media dan bahan belajar yang sedang dikembangkan benar-benar berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.

1. Subjek Uji Coba Produk

Subjek uji coba produk dalam penelitian ini terdiri dari seluruh mahasiswa semester IV Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja yang sedang menempuh mata kuliah Media dan Wirausaha Fotografi.

2. Jenis Data

Penelitian ini terdapat 2 jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

1) Data Kualitatif

Menurut Sugiyono (2019:16) Metode ini disebut juga sebagai metode artistik, karena proses penelitian lebih bersifat seni (kurang terpola), dan disebut sebagai metode interpretive karena data hasil penelitian lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan. Data kualitatif yang dikumpulkan dari observasi dan wawancara berupa informasi

mengenai pembelajaran media dan wirausaha fotografi yang diperoleh melalui wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah.

2) Data Kuantitatif

Data ini berupa data yang berbentuk angka-angka sebagai hasil pengukuran.

Data kuantitatif yaitu data yang digunakan dalam mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk menilai kelayakan atau kualitas produk yang dihasilkan adalah melalui kuesioner atau angket. Menurut Sugiyono (2019:199) kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Aspek-Aspek yang dinilai untuk mengukur kinerja tersebut menurut Warsita adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli

No.	Indikator	Kriteria Penilaian
1.	Desain (<i>construct</i>)	a. Kesesuaian dengan tujuan/kompetensi pembelajaran b. Urutan penyajian (<i>sequence</i>) c. Efektifitas dan efisiensi pencapaian kompetensi d. Kesesuaian dengan karakter peserta didik (<i>audience</i>) e. Kesesuaian evaluasi dengan indikator dan kompetensi
2.	Materi (<i>content</i>)	a. Ketepatan/keakuratan materi b. Kedalaman dan keluasan materi c. Kesesuaian materi dengan kurikulum d. Kesesuaian visual dengan materi e. Kecukupan (<i>sufficiency</i>) materi f. Kejelasan uraian materi dan pemberian contoh g. Kemuktahiran

Sumber: Warsita (2008:251)

Lanjutan Tabel 3.1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli

No.	Indikator	Kriteria Penilaian
3.	Media (<i>layout</i>)	a. Daya tarik <i>teaser/opening</i> b. Keterbacaan & manfaat <i>caption</i> c. Ketajaman gambar d. Kesesuaian visual e. Evaluasi mendukung penguasaan materi f. Musik (warna, penempatan kesesuaian, manfaat) g. Kejernihan suara

Sumber: Warsita (2008:251)

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Skala Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No.	Indikator	Kriteria Penilaian
1.	Efektivitas	Produk media pembelajaran efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran
2.	Efisiensi	Efisiensi waktu mahasiswa dalam pemahaman materi.
3.	Kemudahan Penggunaan (<i>Implementation</i>)	Mahasiswa dapat menggunakan media pembelajaran secara mandiri dengan mudah
4.	Kemenarikan (<i>Appealing</i>)	Mahasiswa tertarik dan ingin belajar dengan menggunakan media pembelajaran

Sumber: Warsita (2008:245)

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Skala Uji Coba Lapangan

No.	Indikator	Kriteria Penilaian
1.	Informasi Implementasi	Produk media pembelajaran dapat diimplementasikan dengan baik
2.	Informasi Efektivitas	Efektifitas media pembelajaran
3.	Informasi Kemenarikan	Daya tarik media pembelajaran bagi mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran

Sumber: Washita (2008:247)

6. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2022:244) menyatakan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil

wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana penting dan akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Analisis data ini digunakan untuk mengukur kualitas produk yang dihasilkan pada uji coba lapangan skala besar. Adapun cara menganalisis data tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Angket diisi oleh responden (mahasiswa), kemudian diperiksa hasil jawabannya.
- b. Menghitung skor ideal butir instrumen dan skor ideal program dari keseluruhan instrumen dengan rumus yang dikemukakan oleh Sugiyono (2019:415) sebagai berikut:

Skor ideal setiap instrumen = skor tertinggi x jumlah responden
Skor ideal kinerja produk = skor tertinggi x jumlah butir instrumen x jumlah responden

- c. Menghitung persentase dari tiap-tiap instrumen dengan rumus distribusi frekuensi yang mengacu pada pendapat Sudijono (dalam 2014:43) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Angka persentase

f : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

d. Pengambilan keputusan skor uji coba yang digunakan yaitu:

Perhitungan skor responden yang disampaikan oleh Nurgiyantoro (2012:253).

Tabel 3.4 Pilihan Jawab Skor Angket Uji Lapangan

Interval Tingkat Penguasaan	Persentase	Nilai Ubahan Skala Empat		Keterangan
		1-4	D-A	
86-100		4	A	Baik Sekali
76-85		3	B	Baik
56-75		2	C	Cukup
10-55		1	D	Kurang